

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai macam jenis permainan virtual. Salah satu permainan virtual yang populer di dunia adalah game online. Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Game online menjadi populer karena game online memiliki tampilan gambar yang lebih menarik dan lebih hidup, kemudian dapat bertemu dan berinteraksi dengan pemain lain di dalam game dari berbagai daerah dan negara. Game online memiliki konten dan fitur-fitur yang menarik dan dapat diperbarui sewaktu-waktu oleh pihak pengembangnya agar game menjadi lebih menarik.

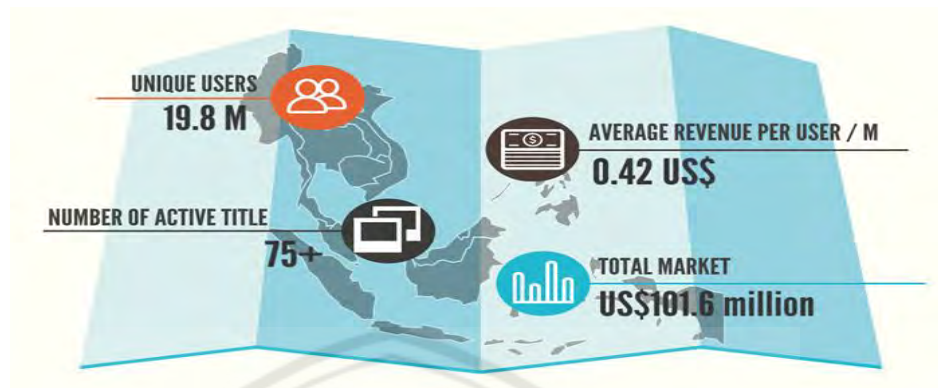
Game online memiliki tampilan gambar yang menarik dan terlihat hidup. Hal ini membuat para gamers tertarik untuk memainkan game online. Selain itu dengan tampilan gambar yang bagus para gamers akan merasa terpuaskan dan tidak akan cepat bosan dalam memainkan game online yang dimainkannya. Game online terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan seseorang bertemu dan berinteraksi dengan pemain lainnya di dalam game dari berbagai daerah dan

negara. Keadaan ini menyebabkan para pemainnya akan lebih betah berlama-lama bermain game online. Beragamnya pemain yang memainkan game online dengan kemampuan bermain yang berbeda-beda membuat para gamers akan selalu terdorong untuk bermain agar kemampuan yang ia miliki lebih meningkat. demi memuaskan para pemain game online, para pengembang game online akan terus mengembangkan dan memperbaharui konten dan fitur-fitur yang ada di dalam game online. Dikutip dari Wikipedia menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, “ permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, Sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan”.

Game online memiliki grafik yang luar biasa bagus dan menarik. Suatu dunia yang fantasi dan imajinasi yang tidak akan kita temukan di dunia nyata. Di dalam game online seseorang bisa membuat karakter sesuai dengan keinginannya sendiri. Di dalam game online seseorang bisa memiliki sayap sendiri, pedang yang besar, baju besi, bisa menunggangi seekor naga, bisa menjadi teroris, saling membunuh, dsb. sesuai keinginan. Sebuah dunia yang hanya bisa kita bayangkan dan imajinasikan kini sudah bisa kita temukan di dalam game online.

Industri game di Indonesia sudah cukup besar, bahkan berdasarkan Biro Pusat Statistik (BPS) total besaran nilai pasar dari industri game di Indonesia sudah mencapai lebih dari 400 juta dollar.

(Gambar 1 : Statistik Pemain Game Onlne di Indonesia)



dikutip dari : www.duniaku.net

Total pasar yang dimiliki oleh *publishers* game online Indonesia mencapai 101,6 juta dollar Amerika, atau sekitar 1,2 trilyun rupiah dengan kurs 12.000 an. Artinya berdasarkan table tersebut Indonesia telah menjadi ladang bisnis game online yang menguntungkan.

Jumlah pemain game di Indonesia juga cukup besar. Dikutip dari laman www.duniaku.net yang ditulis oleh Robi Baskoro pada tanggal 20 Februari 2015, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet memanfaatkan layanan yang disediakan oleh semua *publishers*. Dalam hal demografi pengguna, ada ciri khas yang cukup menarik, 70% pemain game online di Indonesia berusia 13-17 tahun dan 18-24 tahun. Berdasar gender, dominasi laki laki masih kental dengan 64% dari total pemain adalah laki laki dan 36 % adalah perempuan. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan fenomena game online berkembang di Indonesia

Gamer adalah istilah untuk orang yang bermain game pada permainan elektronik seperti video game, pc game, dan lain-lain. Gamer bukan berarti istilah untuk orang yang bisa ataupun pernah bermain game pada perangkat tersebut, tetapi untuk orang yang memang hobi atau ahli dalam bermain game(<http://www.pengertianpengertian.com/2013/11/pengertian-gamer.html>).

Karena gamers istilah bagi mereka yang bermain game karena hobi dan ahli, artinya mereka lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game online.

Bagi gamers yang memiliki computer pribadi mereka bisa memainkannya di rumah atau tempat mereka sendiri. Akan tetapi bagi mereka yang tidak memiliki computer pribadi mereka bisa memainkan game online di warnet(warung internet) khususnya warnet game online. Di kota Malang sendiri ada banyak penyedia jasa internet atau sering disebut warnet. Namun tidak semua warnet menyediakan layanan game online. Hanya warnet game online yang menyediakan jasa game online. Ciri-ciri warnet game online adalah terdapat banner game di depan pintunya.

Di kota Malang sendiri perkembangan game online sudah pesat. Terlihat dari banyaknya warnet game online yang berdiri. Menurut data kominfo kota Malang, terdapat setidaknya 236 warnet yang berdiri di kota Malang(*dikutip dari : <http://kominfo.malangkota.go.id>*). Fenomena game online juga terjadi di kota Malang. Fenomena gamer yang bermain sehari-hari di warnet tanpa pulang, makan, minum dan tidur di dalam warnet, bolos sekolah demi bermain game, dsb juga terjadi di warnet-warnet game online di kota Malang.



(Gambar 2 dan 3 : Kegiatan Bermain Game Di Warnet Game Online)

Gambar diatas merupakan salah satu bentuk kehidupan gamers di dalam warnet. Di warnet seorang gamers tidak hanya bermain game online saja. Sambil bermain game online seorang gamers bisa sambil makan, minum, maupun sekedar merokok dan ngopi(minum kopi). Sembari pandangan mereka tetap tertuju ke layar monitor mereka. Itu adalah sebagian gambaran kecil kehidupan gamers di dalam warnet. Selain daripada itu seorang gamers sering tidur di dalam layar monitornya. Bahkan ada pula yang sampai sehari-hari berada di depan layar computer warnet.

Berkata kasar, berteriak dan memaki-maki adalah salah satu perilaku yang sering didengar selama berada di dalam warnet game online. Hal tersebut secara spontan keluar dari mulut mereka. Hal tersebut sudah menjadi sebuah kebiasaan para

gamer selama bermain game online dan merupakan wujud ekspresi mereka selama bermain game online. Situasi yang dialami gamers di dalam game online mempengaruhi adrenaline dan emosi mereka. Seolah-olah mereka berada di dalam game yang mereka mainkan. Ketika menang mereka bisa sangat bahagia. Ketika kalah mereka bisa merasa kecewa hingga marah-marah. Permainan-permainan online menciptakan suatu gambaran dunia yang fantastis dan imajinatif secara visual dan interaktif. Hal itu membuat pemain percaya dan “terendam” dalam dunia game sehingga merasa secara nyata bahwa mereka merupakan bagian dari dunia game tersebut.

Demi game, seorang gamers bisa menjadi sangat “royal”. Gamers sering membeli equip dan item-item game online. Hal tersebut mereka lakukan agar kemampuan bermain mereka meningkat atau sekedar mempercantik karakter yang mereka mainkan di dalam game. Harga equip dan item-item tersebut bias sampai jutaan per item. Walaupun begitu demi memuaskan hasrat bermain gamenya mereka tetap mau menyisihkan uangnya demi membeli perlengkapan-perengkapan tersebut. Ketika sulit untuk menyimpan uang untuk kebutuhan yang lain, gamer biasanya akan sangat mudah menyisihkan uang, bahkan rela untuk tidak jajan dan mengetatkan ikat pinggang hanya untuk memenuhi kebutuhan gaming mereka(<http://jagatplay.com/2013/05/news/10-kebiasaan-gamer-yang-dianggap-aneh-oleh-orang-awam/>).

Demi mengembangkan permainan dan karakter yang gamers mainkan, banyak waktu dan tenaga yang harus dicurahkan. Hal ini membuat pola hidup mereka perlahan tapi pasti menjadi tidak teratur. Karena waktu malam yang harusnya digunakan untuk istirahat tetapi mereka menggunakan waktu tersebut untuk bermain game online. Dimana siang menjadi malam dan malam menjadi siang. Hal-hal yang biasa orang umum lakukan di malam hari yaitu tidur akan tetapi para gamer ini malah bermain game online. Hal tersebut membuat siang harinya mereka gunakan untuk tidur. Bagi mereka yang bekerja dan bersekolah membuat mereka jadi tidak konsentrasi dan hal tersebut membuat prestasi mereka menurun. Apabila mereka tidak kuat bermain mereka biasa tidur di dalam warnet di kursi tempat computer yang ia mainkan. Hal tersebut dilakukan atas dasar kesenangan dan kecintaan mereka pada game yang ia mainkan.

Para pemain juga berinteraksi dengan pemain lain saat bermain karena sifat permainan yang hanya dapat dimainkan bila berkelompok. Secara alamiah pun mereka membentuk kelompok dengan kepentingan yang sama yaitu bermain game. Kelompok online yang terbentuk saat bermain (menggunakan ruang internet) adalah “*guild*” sedangkan untuk kelompok dibentuk diluar permainan dikatakan “*clan*”. Kedua bentuk kelompok ini mempunyai kewajiban dan hak yang hampir mirip namun yang lebih intens berinteraksi adalah clan karena biasanya melakukan kegiatan lain selain bermain yang sifatnya nyata, interaksi antara anggotanya lebih bersifat fisik bukan berasal dari cyber atau virtual saja. Status dan peran dalam game seringkali terbawa dalam interaksi di dalam dunia nyata.

Kegiatan yang dilakukan gamers dalam bermain game online memperlihatkan suatu fenomena kehidupan sosial yang tak nyata, bercirikan hubungan semu yang diadaptasi menjadi hubungan nyata. Para gamers merasakan secara langsung keterlibatan, keberadaan, kesiapan dalam dunia maya, sehingga mereka masuk ke dalam kesadaran yang tak nyata dalam dunia maya. Gamers terlibat sangat dalam dengan game yang mereka mainkan sehingga terbentuk *hyperrealitas*.

Paparan diatas menunjukkan suatu fenomena yang disebut oleh Jean Baurillard sebagai *hiperrealitas*. Segala yang dapat menarik minat manusia seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lainnya ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, disinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas (<https://www.aprillins.com/2009/577/jean-baudrillard-tentang-simulacra-danhiperrealitas/>). Artinya game online adalah bentuk simulasi yang menyebabkan suatu *hiperrealitas* pada para gamers. Dimana mereka bermain games dan membeli segala pernik-pernik game bukan atas dasar kebutuhan akan tetapi karena keinginan dan kesenangan. Game atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika pemanfaatanya tidak lagi pada nilai guna (Kusumawardani, *AntroUnairdotNet*, Vol.IV/No.2/Juli 2015 : 154). dari sini akhirnya penulis tertarik untuk meneliti *hiperrealitas* game online di kalangan gamer kota Malang.

B. Rumusan Masalah

“ Bagaimana Hiperrealitas game online di kalangan gamer kota Malang ?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hiperrealitas game online di kalangan para gamers kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan dan perbandingan antara ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dengan kondisi nyata di lapangan tentang hiperrealitas.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian mengenai dunia game online yang lainnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi jurusan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Malang :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi. Sehingga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana dalam menambah wawasan mengenai hiperrealitas game online bagi mereka yang ingin melakukan penelitian dengan tema yang sama.

b. Bagi Pengambil Kebijakan :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengetahuan kepada lembaga pemerintah yang bersangkutan yakni Menkominfo dan Menpora mengenai hiperrealitas game online.

E. Definisi Konsep

1. Game Online

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. (https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring)

2. Hiperrealitas

Hyperealitas adalah keadaan runtuhnya realitas yang diambil oleh rekayasa model-model, (citraan, halusinasi, simulasi), yang dianggap lebih nyata dari realitas itu sendiri, sehingga perbedaan antara keduanya menjadi kabur (Pilliang 1998:16). Hiperrealitas atau realitas semu adalah realitas yang dihasilkan dan reproduksi objek dengan referensi objek yang tidak nyata (model). Ibarat dalam pembuatan peta,

simulasi menurut Baudrillard adalah proses pembuatan peta yang mendahului teritorial(Demartoto. *Membahas Gagasan Post Modernisme Baudrillard : Realitas Semu. Jurnal Sosiologi. ISSN : 0215 - 9635, Vol 21. No. 2 Tahun 2009*).

3. Gamer

Gamer adalah istilah untuk orang yang bermain game pada permainan elektronik seperti video game, pc game, dan lain-lain. Gamer bukan berarti istilah untuk orang yang bisa ataupun pernah bermain game pada perangkat tersebut, tetapi untuk orang yang memang hobi atau ahli dalam bermain game. Seseorang dapat dikatakan sebagai gamer jika dia dapat meluangkan waktu 12,6 jam perminggu dan mengetahui banyak mengenai game(Muhammad. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. eJournal Ilmu Komunikasi, 2013, 1, (4)177-187. Hal. 178*)

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu jenis penelitian yang hanya menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian datanya dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan berupa angka-angka atau angket(Moleong, 2002:6) Yaitu menggambarkan atau mendiskripsikan tentang hiperrealitas game online. Melalui pendekatan fenomenologi peneliti berusaha untuk memahami arti peristiwa dan kaitannya

terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka (Moleong, 2002:9)

Alasan digunakannya metode ini adalah agar peneliti dapat memberikan gambaran yang jelas tentang obyek penelitian berdasarkan pengetahuan dan pengalaman para gamer sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Yakni mengenai apa yang dialami oleh para subjek penelitian dan bagaimana para subjek penelitian mengalami dan memaknai suatu fenomena.

G. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di 2 tempat yakni di Centro Net dan Station Net. Alasan diambilnya 2 tempat tersebut karena semua warnet game online pasti terdapat gamer. Artinya tidak ada salahnya apabila peneliti memilih 2 tempat tersebut sebagai lokasi penelitian. Ditambah kemudahan untuk mengakses kedua tempat tersebut maka dipilihlah lokasi tersebut.

H. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organism yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Teknik penentuan subjek dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik purposive sampling. Yakni teknik pengambilan sampel dengan menentukan terlebih dahulu syarat-syarat, criteria, dan pertimbangan tertentu. Pemilihan dilakukan dengan mengambil orang-orang yang sudah benar-benar mengetahui dan terlibat di dalam

game online sebagai seorang gamer. Seseorang dapat dikatakan sebagai gamer jika dia dapat meluangkan waktu 12,6 jam perminggu dan mengetahui banyak mengenai game (Muhammad. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1, (4)177-187. Hal. 178)

Dalam penelitian ini subjek penelitian berjumlah 6 orang. Kriteria subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seseorang yang bisa meluangkan waktu untuk bermain game online minimal 70-80 jam dalam seminggu. Hal ini berdasarkan pernyataan seorang informan berinisial "IA", dia berkata " *seminggu iso sampai 80 jam..70 sampai 80 jam an lahh kurang lebih*". Artinya dalam waktu seminggu gamer bisa menghabiskan waktu bermain game 70-80 jam. Subjek penelitian dalam penelitian ini berdomisili di kota Malang. Berikut kriteria subjek penelitian :

1. Gamer yang bermain 70-80 jam dalam seminggu
2. Berdomisili di kota Malang
3. Bermain di warnet game online, yakni : Centro Net dan Station Net

Berikut adalah daftar subjek penelitian :

NO	Nama>Nama Panggilan	Jenis Kelamin	Usia	Status	Tempat Bermain Game Online
1	Tuwek	L	25	Mahasiswa	Centro Net
2	Yogi	L	21	Pekerja	Centro Net
3	Tombok	L	23	Pekerja	Centro Net

4	Risto	L	21	Mahasiswa	Station Net
5	Romji	L	22	Mahasiswa	Station Net
6	Rifki	L	20	Pekerja	Station Net

(Tabel 1 : Tabel Subjek Penelitian)

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan. (kuswanto, 2011, <http://klikbelajar.com/umum/observasi-pengamatan-langsung-di-lapangan/> diakses pada 15 mei 2017). Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti mengamati secara langsung subjek penelitian untuk memperoleh gambaran kebenaran mengenai fenomena hiperrealitas game online. Subjek penelitian yang dimaksud adalah para gamer. Dalam hal ini yang diamati adalah keseluruhan perilaku dan tindakan gamer saat bermain game online. Observasi dalam penelitian ini menjadi teknik pengumpulan data yang utama. Karena yang diamati adalah perilaku gamer dalam bermain game online yang menunjukkan terjadinya hiperrealitas. Penulis turun ke lapangan dan berada di lokasi penelitian untuk memperoleh data. Penulis bahkan melakukan pengamatan dengan cara tinggal ditempat kos atau kontrakan dari mahasiswa yang merupakan subjek penelitian ataupun informan hingga sehari-hari.

Proses observasi penelitian ini dilakukan dengan cara mendatangi game center atau warnet yang terindikasi terjadi hiperrealitas di dalamnya. Dalam penelitian ini, peneliti ikut bermain dan membaur bersama para gamer di dalamnya. Setelah itu peneliti mencari informan untuk memudahkan peneliti dalam mendekati subjek penelitian. Informan yang dipilih adalah gamer yang sudah cukup lama menjadi bagian dari game center tersebut. Setelah mendapatkan informan langkah selanjutnya adalah menentukan subjek penelitian sesuai kriteria dan informasi yang diberikan oleh informan. Setelah ditentukan, langkah berikutnya yaitu peneliti ikut membaur dengan para subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti ikut bermain bersama para subjek dan mengikuti semua kegiatan yang dilakukan para subjek penelitian selama bermain game maupun diluar game bila memungkinkan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui informasi-informasi mengenai hiperrealitas dalam game online.

Selama berada diluar game online peneliti akan mengikuti subjek penelitian hingga ke rumahnya atau tempat tinggalnya. Tujuannya agar mengetahui hiperrealitas yang dialami oleh para subjek penelitian. Kegiatan ini akan dilakukan 1 – 2 kali untuk tiap subjek penelitian dengan batas waktu yang tidak ditentukan.

2. Wawancara

Teknik wawancara ini adalah tehnik wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini sangat berbeda dari wawancara terstruktur. Dalam hal ini waktu bertanya dan cara memberika respon, yaitu jenis ini jauh lebih bebas iramanya. Responnden biasanya terdiri atas mereka yang terpilih saja karena sifat-sifat khas. Biasanya mereka

memiliki pengetahuan dan mendalami situasi, dan mereka lebih mengetahui informasi yang diperlukan (Moleong, 2002:138). Alasan penggunaan teknik wawancara ini adalah agar lebih mudah untuk memahami informan mengenai segala perilaku dan tindakan yang ia lakukan selama bermain game online. Sifat wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai penunjang hasil observasi. Jadi wawancara dilakukan dengan pertanyaan terbuka, sesuai dengan kebutuhan.

Kiat-kiat yang dilakukan untuk mendapatkan hasil wawancara adalah pertama yaitu langsung berbaur dengan para gamer yang sudah ditentukan sebelumnya dengan cara ikut bermain bersama atau sekedar menanyakan game yang sedang mereka mainkan. Kedua, yaitu dengan menanyakan hal-hal yang perlu ditanyakan dan yang berhubungan dengan hiperrealitas dengan menggunakan kata-kata dan bahasa yang ringan sambil bermain bersama. Tujuannya adalah untuk memperkuat data hasil observasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mencatat data yang bersumber dari catatan, agenda, buku/pustaka, peraturan-peraturan tertulis, serta merekam hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian teknik yang digunakan adalah yaitu dengan mengabadikan gambar berupa foto dan video yang berkenaan dengan segala perilaku dan tindakan gamers. Hal ini bertujuan untuk memperkuat hasil analisis mengenai fenomena hiperrealitas game online.

Seperti halnya wawancara, teknik pengumpulan data berupa dokumentasi ini sebagai penunjang hasil observasi.

J. Teknik Analisis

Analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data kualitatif menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman(1992:15). Data yang muncul dalam penelitian ini nantinya berupa uraian kata-kata atau tulisan dengan menggambarkan fenomena yang ada sebagaimana dalam penelitian kualitatif. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada bagan berikut ini :



(Bagan 1 : Analisis Interaktif Miles dan Huberman)

Keterangan :

1. Pengumpulan Data

Kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari oyek penelitian sebagaimana dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian. Data yang dimaksud adalah data-data yang berkenaan dengan hiperrealitas game online. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Reduksi dapat diartikan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstraksian dan transformasi dari catatan-catatan di lapangan. Kegiatan ini dilakukan cross cek secara terus-menerus selama penelitian dilakukan untuk mendapatkan validitas yang obyektif.

3. Sajian Data

Sekumpulan data yang diorganisir secara sistematis sehingga dapat memberikan suatu pendeskripsian menuju proses penarikan kesimpulan. Penyajian data harus mempunyai relevansi yang kuat sesuai apa yang dikaji sebagaimana dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian.

4. Penarikan Kesimpulan

Proses penarikan kesimpulan merupakan bagian penting dari penelitian yang dilakukan karena hal itu merupakan suatu penyelesaian dari kegiatan penelitian.

Dalam prose penarikan kesimpulan ini dimaksudkan untuk menganalisis berdasarkan landasan teori yang digunakan sehingga mendapatkan keterangan dan makna dari data-data yang telah didapatkan dalam penelitian tersebut. Pada tahap akhir maka akan didapatkan sebuah kesimpulan yang analogis sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan optimal dan dapat memberikan kontribusi bagi semuanya.

K. Validitas Data

Umumnya uji validitas data menggunakan triangulasi, yaitu menguji keabsahan data dilihat dari tiga hal yaitu : sumber, data, dan metode. Namun dalam penelitian ini uji validitas hanya akan dilihat dari keakuratan sumber dan data. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh nantinya dapat teranalisa lebih mendalam, sistematis dan tepat sehingga dapat mewakili keabsahannya.